



**PENERAPAN KONSELING *BEHAVIORISTIK* DENGAN TEKNIK *SELF MANAGEMENT* UNTUK MENGURANGI KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA KELAS VIII H
SMP 5 KUDUS.**

Oleh
RETNO SUCI YUSTINA
NIM. 201331033

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2017**



**PENERAPAN KONSELING *BEHAVIORISTIK* TEKNIK
SELF MANAGEMENT UNTUK MENGURANGI
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA KELAS VIII H
SMP 5 KUDUS**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan S1 Program
Studi Bimbingan dan Konseling**

**Oleh
RETNO SUCI YUSTINA
NIM. 201331033**

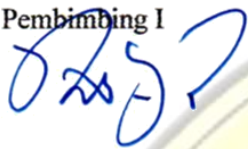
**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2017**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh Retno Suci Yustina (NIM: 2013 31 033) ini telah diperiksa dan disetujui untuk di uji.

Kudus, Agustus 2017

Pembimbing I



Drs. Masturi, MM.
NIDN.0614055701

Pembimbing II



Drs. Susilo Rahardjo, M.Pd, Kons .
NIDN. 0019065601

Mengetahui,

Ka. Progdi Bimbingan Dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Arista Kiswantoro, M.Pd.
NIDN. 0611116401

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Retno Suci Yustina (NIM. 201331033) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bimbingan dan Konseling.

Kudus, September 2017

Tim Penguji,


Drs. Masturi, MM
NIDN. 0614055701

,Ketua


Drs. Susilo Rahardjo, M.Pd. Kons
NIDN. 0019065601

,Anggota


Indah Lestari, M.Pd. Kons
NIDN. 0610118701

,Anggota


Edris Zamroni, M.Pd
NIDN. 0616069001

,Anggota

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan




Dr. Slamet Utomo, M.Pd
NIDN. 0019126201

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

“Perilaku kita yang menentukan siapa diri kita” (Thomas Jefferson)

PERSEMBAHAN:

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Bapak Nor Kholis dan Ibu NurKhayati yang tiadahentiuntukterusmenyemangatisaya untukmenyelesaikanskripsidengantepatwaktu.
2. Adik saya Novi Wulandari, M.Ridlo, danAnnekeBerlianaKholis.
3. Rifqi Al Rasyidtunangansaya yang sudahsabarmenantidanterusmenyemangatisaya.
4. BudheSofieAtun yang selamainisudahbanyakmensuportsayauntuklulustepatwaktu.
5. Dosenpembimbingtercinta.

PRAKATA

Puji dan syukur alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat, Taufiq, Hidayah, serta Inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul “penerapan Pendekatan *Behavioristik* dengan Teknik *Self Management* untuk Mengurangi Kecanduan *Game Online* pada Siswa Kelas VIII H SMP 5 Kudus Tahun Ajaran 2016/2017” dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya proposal skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

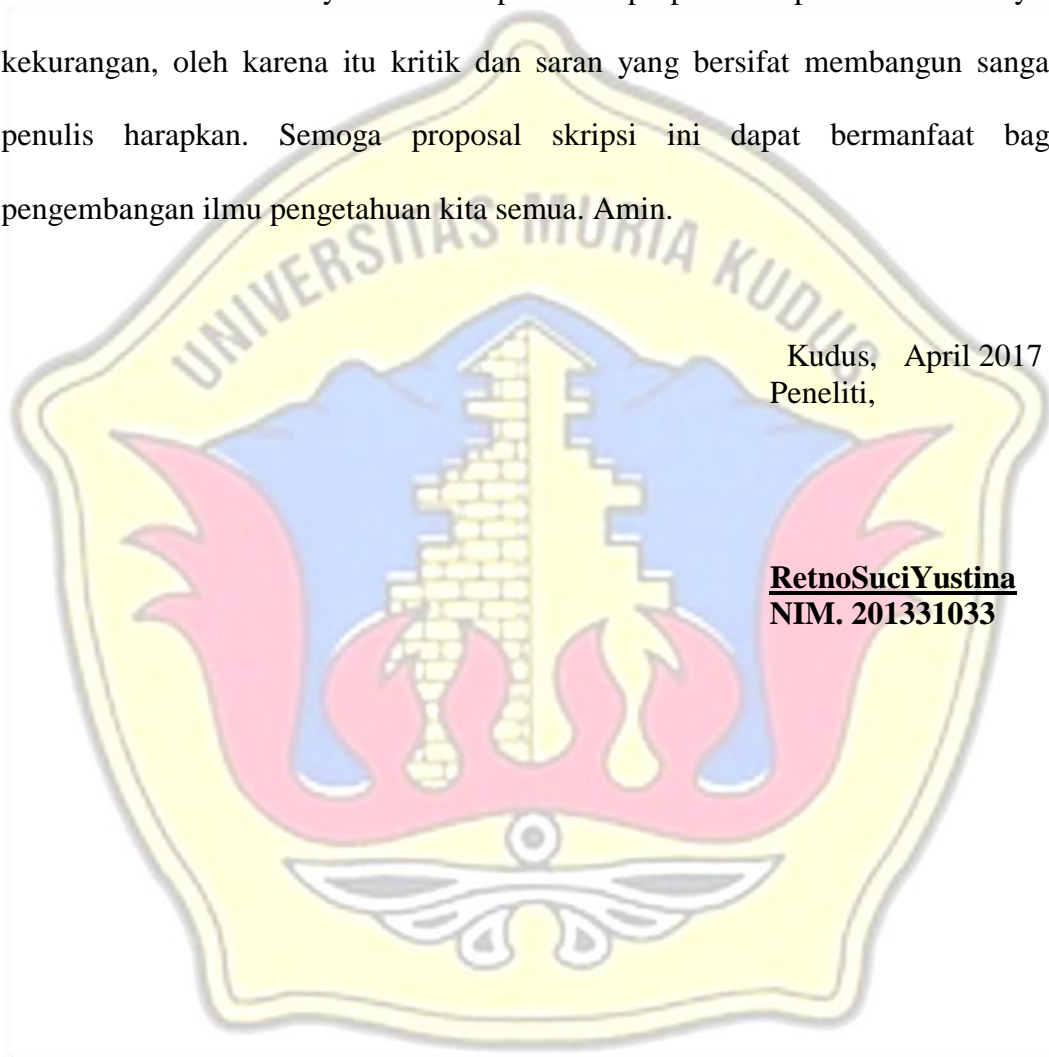
1. Dr. Slamet Utomo, M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
2. Drs. Arista Kiswantoro, M.Pd. Kaprodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
3. Drs. Masturi, MM. Dosen Pembimbing I yang telah sabar dalam memberikan bimbingan mulai dari awal hingga terselesaikannya penulisan proposal skripsi ini.
4. Drs. Susilo Rahardjo, M.Pd., Kons. Dosen Pembimbing II yang telah sabar dalam memberikan bimbingan mulai dari awal hingga terselesaikannya penulisan proposal skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Pengampu program studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus yang telah membimbing peneliti selama masa perkuliahan.

6. Orang tua yang selalu mendukung dan memotivasi.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu penulis dalam penyusunan proposal skripsi ini.

Semoga amal kebaikan dari semua pihak tersebut mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari dalam penulisan proposal skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga proposal skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan kita semua. Amin.

Kudus, April 2017
Peneliti,

RetnoSuciYustina
NIM. 201331033



ABSTRAK

Yustina, Suci Retno. 2017. Application of Behavioristic Counseling With Self Management Techniques to Reduce Online Game Addiction In Students of Class VIII H SMP 5 Kudus Year Teaching 2016/2017. Proposal thesis Guidance and Counseling Faculty of Teacher Training and Education Muria Kudus University. Counselor: (i) Drs. Masturi, MM. (ii) Drs. Susilo Rahardjo M.Pd., Kons.

The purpose of this study are: 1. To describe the factors causing students addicted to online games class VIII H SMP 5 Kudus academic year 2016/2017, 2. Help overcome the problem of students who are addicted to online games using behavioristik counseling with self-management techniques in students of class VIII H SMP 5 Kudus School Year 2016/2017.

Online Game Games is an activity of man who does not look at age and time. The reason for students who like online games is quite diverse. Among them are online games is a means of entertainment for them but excessive game play will have a negative impact on the player. To reduce online game addiction researchers apply Behavioristic Counseling with Self Management Technique. Behavioristic counseling is a counseling approach undertaken by counselors to change the behavior of the mal adaptive of the students. By using behavioristic counseling it is expected that the problem of online game addiction students will be resolved. In this study the use of self-management techniques that is to assist students in managing themselves with the aim of students to know the potential in the weakness in him.

Type of research used is Case Study Guidance and Counseling.

Subjects in the thorough are class VIII H students as much as 3 students who have the problem of online game addiction in the classroom. Methods of data collection used the method of interviews, observation, documentation and home visit in depth so that later obtained accurate data on the cause of students addicted to online games.

Based on the results of the study, it can be concluded that the causal factors of the students addicted to online games in class VIII H. In this study the cause of MIS addicted to online games is He felt lonely and felt less attention from his parents busy with each job. The cause of TPH client addicted to online game that TPH feel annoyed because this often can not get the value of good lesson like friend when he already feel diligent to learn. And NRP is addicted to online games because NRP is anxious to be a true gamer with friends around his house because with him being a gamers NRP will feel great. These behaviors or habits make MIS, TPH, and NRP rejected in social environment, after counseling with behavioristic approach using self management techniques can change the maladaptive behavior of students into adaptive behavior that can be accepted onleh environment, it means behavioristik counseling with self management very Right to cope with online game addiction students.

Based on the above research, the researcher gives suggestions to: 1. Headmaster get new information related to BK service implementation program. 2. Teacher Guidance and Counseling can find alternative problem solving with the application of behavioral counseling with self management techniques to address

students who are addicted to online games in school. 3. For homeroom teachers can be used as a handbook to identify and understand students who are addicted to online games and add insight into the factors that cause students to get addicted to online games. 4. For students who experience online game addiction problems are expected to better understand the circumstances that exist in him, and understand the impact caused by the problem of online game addiction. 5. For researchers later in the effort to overcome the problem of online game addiction students should better understand the state of the student's situation in the face of difficulties that arise related to the problems experienced by students and use various techniques and methods more varied in accordance with the problems experienced by students.

Keywords: Behavioral Counseling, Self Management Technique, Online Game Addiction.



ABSTRAK

Yustina, Suci Retno. 2017. *Penerapan Konseling Behavioristik Dengan Teknik Self Management untuk Mengurangi Kecanduan Game Online* Pada Siswa kelas VIII H SMP 5 Kudus Tahun Ajaran 2016/2017. Proposal Skripsi. Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Pembimbing: (i) Drs. Masturi, MM. (ii) Drs. Susilo Rahardjo M.Pd., Kons.

Tujuan penelitian ini adalah: 1. Untuk mendeskripsikan faktor penyebab siswa kecanduan *game online* kelas VIII H SMP 5 Kudus tahun ajaran 2016/2017, 2. Membantu mengatasi masalah siswa yang kecanduan *game online* menggunakan konseling behavioristik dengan teknik *self management* pada siswa kelas VIII H SMP 5 Kudus Tahun Ajaran 2016/2017.

Permainan *Game Online* merupakan suatu aktivitas dari manusia yang tidak memandang usia dan waktu. Adapun alasan pelajar yang menyukai *game online* cukup beragam. Diantaranya adalah *game online* merupakan sarana hiburan bagi mereka tetapi berlebihan bermain *game* akan berdampak negatif terhadap pemain tersebut. Untuk mengurangi kecanduan *game online* peneliti menerapkan Konseling *Behavioristik* dengan Teknik *Self Management*. Konseling behavioristik yaitu pendekatan konseling yang dilakukan oleh konselor untuk merubah perilaku yang mal adaptif siswa. Dengan menggunakan konseling behavioristik diharapkan masalah siswa kecanduan *game online* akan dapat terselesaikan. Dalam penelitian ini penggunaan teknik *self management* yakni untuk membantu siswa dalam mengelola diri dengan tujuan siswa mengetahui potensi dalam kelemahan dalam dirinya.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Studi Kasus Bimbingan dan Konseling. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas VIII H sebanyak 3 siswa yang memiliki masalah kecanduan *game online* di kelas. Metode pengumpulan data yang digunakan yakni metode wawancara, observasi, dokumentasi dan *home visit* secara mendalam sehingga nantinya diperoleh data yang akurat terhadap penyebab siswa kecanduan *game online*.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa faktor penyebab dari siswa kecanduan *game online* di kelas VIII H. Dalam penelitian ini penyebab MIS kecanduan *game online* adalah Dia merasa kesepian dan merasa kurang perhatian dari orang tuanya yang sibuk dengan masing-masing pekerjaannya. Penyebab dari klien TPH kecanduan *game online* yakni TPH merasa jengkel karena dia sering tidak bisa mendapatkan nilai pelajaran yang bagus seperti temannya padahal dia sudah merasa tekun untuk belajar. Dan NRP kecanduan *game online* dikarenakan NRP ingin sekali menjadi *gamer* sejati seperti temannya di sekitar rumahnya karena dengan dia menjadi *gamer* sejadi NRP akan merasa hebat. Perilaku atau kebiasaan tersebut menjadikan MIS, TPH, dan NRP ditolak dalam lingkungan sosialnya, setelah dilakukan konseling dengan pendekatan behavioristik menggunakan teknik *self management* dapat merubah perilaku maladaptif siswa menjadi perilaku yang adaptif yang dapat diterima oleh lingkungannya, itu berarti konseling behavioristik dengan teknik *self management* sangat tepat untuk mengatasi siswa kecanduan *game online*.

Berdasarkan penelitian diatas, peneliti menyampaikan saran kepada: 1. Kepala sekolah mendapatkan informasi baru terkait dengan program pelaksanaan layanan BK. 2. Guru Bimbingan dan Konseling dapat memperoleh alternatif pemecahan masalah dengan penerapan konseling behaviorial dengan teknik *self management* untuk mengatasi siswa yang kecanduan game online di sekolah. 3. Bagi wali kelas dapat digunakan sebagai pegangan untuk mengidentifikasi dan memahami siswa yang kecanduan game online serta menambah wawasan tentang faktor-faktor penyebab siswa mengalami kecanduan game online. 4. Bagi siswa yang mengalami masalah kecanduangame online diharapkan dapat lebih memahami keadaan yang ada pada dirinya, dan memahami dampak yang ditimbulkan oleh masalah kecanduan *game online* tersebut. 5. Bagi peneliti nantinya dalam upaya mengatasi masalah siswa kecanduan game online hendaknya lebih memahami kondisi keadaan siswa dalam menghadapi kesulitan-kesulitan yang muncul terkait dengan permasalahan yang dialami oleh siswa dan menggunakan berbagai teknik dan metode lebih bervariasi sesuai dengan permasalahan yang dialami oleh siswa.

Kata kunci: Konseling Behaviorial, Teknik *Self Management*, Kecanduan *Game Online*.



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN LOGO UNVERSITAS	ii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
PRAKATA	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTARLAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Fokus dan Lokus Penelitian	6
1.2.1 Fokus.....	6
1.2.2 Lokus.....	7
1.3 Rumusan Masalah.....	7
1.4 Tujuan Penelitian	8
1.5 Manfaat Penelitian	8
1.5.1 Manfaat Secara Teoritis.....	8
1.5.2 Manfaat Secara Praktis.....	8
1.5.2.1 Bagi Kepala Sekolah	8
1.5.2.2 Bagi Guru BK.....	9
1.5.2.3 Bagi Siswa.....	9
1.5.2.4 Bagi Peneliti	9
1.6 Ruang Lingkup Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10

2.1 Kajian Pustaka.....	10
2.1.1 KonselingBehavioristik.....	10
2.1.1.1 Pengertian KonselingBehavioristik.....	10
2.1.1.2Tujuan KonselingBehavioristik	11
2.1.1.3Ciiri-ciri KonselingBehavioristik	12
2.1.1.4Tahap-tahap KonselingBehavioristik	14
2.1.1.5Peran Dan FungsiKonselor.....	17
2.1.1.6Asumsi TingkahLakuBermasalah	17
2.1.1.7Teknik-teknik KonslingBehavioristik	18
2.1.2.Teknik Self Management.....	20
2.1.2.1Pengertian Teknik Self Management	21
2.1.2.2Tujuan Teknik Self Management.....	23
2.1.2.3Manfaat Teknik Self Management.....	24
2.1.2.4Karakteristik Teknik Self Management	25
2.1.2.5Masalah yang DapatDitanaganiTeknik Self Management.....	27
2.1.2.6Tahap-tahap Self Management.....	28
2.1.3Kecanduan Game Online	30
2.1.3.1Pengertian Kecanduan.....	30
2.1.4Game Online	33
2.1.4.1Pengertian Game Online	33
2.1.4.2Dampak Negatif Game Online.....	35
2.1.4.3 Bahaya Game Online.....	36
2.1.4.4 Faktor Yang MempengaruhiAnakKecanduan Game Online	38
2.1.4.5 Ciri-cirianak yang MengalamiKecanduan Game Online	40
2.4Penerapan PendekatanBehavioalDenganTeknik Self Management	41
2.5 PenelitianRelevan	44
2.5.1 KerangkaBerfikir.....	47
BAB 111 METODE PENELITIAN	50
3.1 RancanganPenelitian.....	50

3.1.1 Rencana Waktu Penelitian.....	55
3.2 1 Subjek Penelitian	57
3.3 Pengumpulan Data	58
3.3.1 Wawancara	59
3.3.1.1 Pengertian Wawancara	59
3.3.1.2 Jenis-jenis Wawancara	59
3.3.1.3 Langkah-langkah Wawancara	62
3.3.1.4 Pedoman Wawancara	65
3.3.2 Observasi	70
3.3.2.1 Pengertian Observasi	70
3.3.2.2 Bentuk-bentuk Observasi	71
3.3.2.3 Objek Observasi	72
3.3.2.4 Pedoman Observasi	73
3.4.2.3 Bentuk-bentuk Metode Observasi	75
3.3.3 Dokumentasi	76
3.3.3.1 Pengertian Metode Dokumentasi	76
3.3.3.2 Tujuan metode Dokumentasi	76
3.3.3.3 Data Yang Dapat Diambil dari Dokumentasi	77
3.3.4 Kunjungan Rumah (<i>Home Visit</i>)	78
3.3.4.1 Pengertian Kunjungan Rumah (<i>Home Visit</i>)	78
3.3.4.2 Pedoman Kunjungan Rumah (<i>Home Visit</i>)	79
3.4 Analisa Data	82
3.4.1 Langkah-langkah Penerapan Konseling (REBT) dalam Penelitian ..	85

BAB IV HASIL PENELITIAN92

4.1 Data Klien 1	93
4.1.1 Deskripsi Data MIS (Konseli 1)	93
4.1.2 Deskripsi Masalah Konseli	95
4.1.3 Sumber Data	96

4.2 Data Klien II	117
4.2.1 Deskripsi Data TPH (Konseli 2)	117
4.2.2 Deskripsi Masalah Konseli	119
4.2.3 Sumber Data.....	120
4.3 Data Klien III	142
4.3.1 Deskripsi Data NRP (Konseli III)	142
4.3.2 Deskripsi Kasus Konseli	144
4.3.3 Sumber Data.....	144
BAB V PEMBAHASAN	167
5.1 Pembahasan Konseli Klien 1 (MIS).....	167
5.2 Pembahasan Konseli II (TPH)	170
5.3 Pembahasan Konseli III (NRP).....	174
5.4 Temuan-temuan Dilapangan	177
5.4.1 Kendala-kendala Saat Penelitian.....	177
5.4.2 Usaha-usaha saat penelitian	178
5.4.3 Kemudahan-kemudahan selama Penelitian.....	178
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN	179
6.1 Simpulan	179
6.1.1 Klien 1 MIS.....	179
6.1.2 Klien II TPH.....	180
6.1.3 Klien III NRP	181
6.2 Saran.....	182
DAFTAR PUSTAKA	184
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

2.1.2 Skema Kerangka Berfikir.....	49
------------------------------------	----



DAFTAR TABEL

3.1 Jadwal Penelitian.....	57
3.2 Daftar Subjek Penelitian	61



DAFTAR LAMPIRAN

1. Rencana Waktu Penelitian	55
2. Pedoman Wawancara Peneliti dengan Teman Subjek Peneliti.....	66
3. Kisi-kisi Wawancara Peneliti dengan Guru Bk	67
4. Pedoman Wawancara Peneliti dengan Tsubjek Peneliti (Klien)	68
5. Pedoman Wawancara Peneliti Terhadap Wali Kelas.....	70
6. Panduan Observasi Sebelum Pelaksanaan Konseling.....	76
7. Pedoman Observasi Sesudah Pelaksanaan Konseling	77
8. Pedoman Wawancara Home Visit Orang Terhadap Orang Tua Subjek.	82
9. Pedoman Wawancara Untuk Memperoleh Kondisi Tempat tinggal	83
10. Rencana Pelaksanaan Layanan MIS (Klien I)	93
11. Rencana Pelaksanaan Layanan TPH (Klien II).....	94
12. Rencana Pelaksanaan Layanan NRP (Klien III)	95
13. Keterangan Selesai Bimbingan Proposal Skripsi.....	96
14. Permohonan Seminar Proposal Skripsi.....	97
15. Surat Pernyataan Mahasiswa Tentang Orisinilitas Proposal Skripsi	98

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 HasilObservasiSebelumKonseling	200
Lampiran 2 HasilObservasiSesudahKonseling	201
Lampiran3 HasilPenelitiDengan Guru Bimbingan Dan Konseling	202
Lampiran 4 HasilWawancaraPenelitiTerhadapWalikelas MIS	205
Lampiran 5 HasilWawancaraPenelitiDenganTemanDekat MIS	207
Lampiran 6 HasilWawancaraPenelitiDengan Orang TuaKlien 1	209
Lampiran 7 HasilWawancaraPenelitiDengan Orang TuaKlien 1	211
Lampiran 8 HasilWawancaraPenelitiDengan MISS	212
Lampiran 9 SatuanKegiatanPendukungKunjunganRumahKlien 1	213
Lampiran10 LapelprogPelaksanaanSatuanPendukungKlien 1	215
Lampiran 11 Data StudiKasus	217
Lampiran 12 PeesiapanKonselingIndividu	220
Lampiran 13 RPL KonselingIndividuPertemuan 1 MISS	228
Lampiran 14 PelaksanaanKonselingIndividuPertemuan 1 MISS	230
Lampiran 15 LapelprogPertemuan Ke-1 MISS	238
Lampiran 16 Laiseg.....	240
Lampiran 17 RPL KonselingIndividu Ke-2 MISS.....	241
Lampiran 18 PelaksanaanKonselingIndividu Ke-2 MISS	243
Lampiran 19 LapelprogKonselingIndividu Ke-2 MISS	249
Lampiran 20 Laijapen	251
Lampiran 21 RPL KonselingIndividuPertemuan Ke-3 MISS	252
Lampiran 22 PelaksanaanKonselingIndividuPertemuan Ke-3 MISS	254

Lampiran 23 LapelprogKonselingIndividuPertemuan Ke-3 MISS	261
Lampiran 24 Laijapang	263
Lampiran 25 HasilObservasiSebelumKonseling	264
Lampiran 26 HasilObservasiSesudahKonseling	265
Lampiran 27 HasilWawancaraPenelitiDengan Guru BK SebelumKonseling	266
Lampiran 28 HasilWawancaraPenelitiTerhadapWalikelas TPH	268
Lampiran 29 Hail WawancaraPenelitiDenganTemanDekat TPH.....	270
Lampiran 30 HasilWawancaraPenelitiDengan Orang TuaKlien	272
Lampiran 31 HasilWawancaraPenelitiDengan Orang TuaKlien	274
Lampiran 32 HasilWawancaraPenelitiDengan TPH.....	275
Lampiran 33 SatkungKunjunganRumahKlien 2.....	276
Lampiran 34 LapelprogKunjunganRumahKlien 2.....	278
Lampiran 35 Data StudiKasus	280
Lampiran 36 PersiapanKonselingIndividu.....	283
Lampiran 37 RPL KonselingIndividu Ke-1 Klien 2.....	291
Lampiran 38 PelaksanaanKonselingIndividu Ke-1 Klien 2.....	293
Lampiran 39 LapelprogKonselingIndividu Ke-1 Klien 2.....	301
Lampiran 40 Laiseg RPL KonselingIndividu Ke-2 Klien 2	304
Lampiran 41 PelaksanaanKonselingIndividu Ke-2 Klien 2.....	306
Lampiran 42 LapelprogKonselingIndividu Ke-2 Klien 2.....	311
Lampiran 43 Laijapen	313
Lampiran 44 RPL KonselingIndividu Ke-3 Klien 2.....	314
Lampiran 45 PelaksanaanKonselingIndividu Ke-3 Klien 3.....	316

Lampiran 46 LapelprogKonselingIndividu Ke-3 Klien 3	323
Lampiran 47 Laijapang	325
Lampiran 48 HasilObservasiSebelumKonseling NRP.....	326
Lampiran 49 HasilObservasiSesudahKonseling NRP	327
Lampiran 50 HasilWawancaraPenelitiDengan Guru BK	328
Lampiran 51 HasilWawancaraPenelitiTerhadapWalikelas NRP.....	330
Lampiran 52 HasilWawancaraPenelitiDenganTemanDekat NRP	332
Lampiran 53 HasilWawancaraPenelitiDengan Orang Tuan Klien 3	333
Lampiran 54 HasilWawancaraPenelitiDengan Orang Tua NRP	335
Lampiran 55 HasilWawancaraPenelitiDengan NRP	336
Lampiran 56 Satkung Home Visit NRP	337
Lampiran 57 LaporanPelaksanaanSatuanPendukung NRP	339
Lampiran 58 Data StudiKasus NRP.....	341
Lampiran 59 PersiapanKonselingIndividu NRP	343
Lampiran 60 RPL KonselingIndividu Ke-1 Klien 3	351
Lampiran 61 PelaksanaanKonselingIndividu Ke-1 Klien 3.....	353
Lampiran 62 LapelprogKonselingIndividu Ke-1 Klien 3.....	360
Lampiran 63 Laiseg.....	362
Lampiran 64 RPL KonselingIndividu Ke-2 Klien 3	363
Lampiran 65 PelaksanaanKonselinIndividu Ke-2 Klien 3.....	365
Lampiran 66 LapelprogKonselingIndividu Ke-2 Klien 3	371
Lampiran 67 Laijapen	373
Lampiran 68 RPL KonselingIndividu Ke-3 Klien 3	374

Lampiran 69 PelaksanaanKonselingIndividu Ke-3 Klien 3.....	376
Lampiran 70 LapelprogKonselingIndividu Ke-3 Klien 3.....	383
Lampiran 71 Laijapang	385

